## AUFBAU

**1** Legt 1 Schatzmarker auf jedes Lagerplatz-Feld der Insel- und Meeresstrecken.



**2** Mischt die Piraten-Besatzungskarten mit den Besatzungskarten des Basisspiels.

**3 Optional**

Die Spieler können das Piraten-Szenario wählen, in dem Gold im Überfluss vorhanden ist aber die Bedrohung durch Piratenüberfälle konstant ist. Anstatt zufällig zu wählen, sollten die Spieler die Piraten-Szenariokarte (P1) verwenden, um die Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen und den Standort des Piratenschiffs festzulegen. Die Szenariokarte zeigt die Komponenten, die zu den einzelnen Bereichen des Spielbretts gehören, das Piratenschiff wird in die Meeresregion mit dem X gestellt. Ignoriert die übrigen Aufbauschritte der Piraten-Erweiterung.

**P1**



**4** Stellt das Piratenschiff neben das Spielbrett.

**5** Beim Einrichten des Hauptspielbretts im Sinne des Basisspiels zieht ihr nur 5 zufällige Sonderaktionsplättchen. Fügt dann das Piraten-Sonderaktionsplättchen hinzu und mischt alle 6 Plättchen, bevor ihr sie auf das Spielbrett legt.

**Optional**

Um das Spiel interaktiver zu gestalten, legt das Piraten-Sonderaktionsplättchen auf eine der obersten Positionen des Sonderaktionstagebuchs, sodass die Piratenaktion zu Beginn des Spiels freigeschaltet wird. Dann verteilt die anderen 5 Plättchen zufällig im Sonderaktionstagebuch.



## KOMPONENTEN

**1** Piratenschiff aus Holz
**4** Piraten-Besatzungskarten
**9** Schatzmarker (Siebdruck)
**1** Sonderaktionsplättchen
**1** Szenariokarte

**GAME DESIGN**
Simone Luciani
Nestore Mangone

**ILLUSTRATOR**
Paolo Voto

**RULEBOOK AUTHOR**
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

## PIRATEN-BESATZUNGSKARTEN

Diese Erweiterung führt 4 neue Karten ein:



**P1 -** Der Spieler darf zwei Aktionen „Museumsexemplar erforschen“ ausführen wie in den Basisspielregeln erklärt, jedoch ohne Münzstrafen.



**P2 -** Der Spieler legt alle platzierten Arbeiter seiner Farbe auf beliebige Arbeiter-Felder seines Tableaus zurück. Der Arbeiter darf später in der laufenden Runde gemäß der normalen Regeln erneut platziert werden.



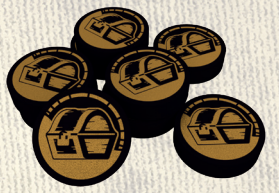
**P3 -** Der Spieler darf bis zu 2 beliebige Zielplättchen aus dem entsprechenden Ablagestapel aussuchen und behalten.



**P4 -** Der Spieler erhält alle Belohnungen, die zu einem beliebigen Lagerplatz auf dem Brett gehören. Der Spieler ignoriert alle Kosten und stellt kein Zelt auf. Es darf auch ein Lagerplatz gewählt werden, wenn all seine Zeltplätze belegt sind.

## SCHATZ ENTDECKEN

Beim Navigieren und Erkunden können Schiffe/Forscher Schatzmarker auf Lagerplätzen entdecken. Wenn ein Schiff oder Forscher einen Lagerplatz **erreicht oder passiert,** nimmt man entweder den Schatzmarker oder bewegt das Piratenschiff, wie unten erklärt wird.



## DEN SCHATZ NEHMEN

Der aktive Spieler darf den Schatzmarker vom Lagerplatz nehmen und ihn neben sein Tableau legen. Dann erhält er 3 Münzen aus dem Vorrat. Diese Münzen erhält man sofort, sie können also zum Bezahlen späterer Kosten der laufenden Aktion verwendet werden.

## PIRATEN-SONDER-AKTIONSPLÄTTCHEN

Wird die Piraten-Sonderaktion (**P1**) ausgeführt, erhält der aktive Spieler 2 Münzen und darf das Piratenschiff gemäß der oben stehenden Regeln „Das Piratenschiff bewegen“ verwenden.

## DAS PIRATENSCHIFF BEWEGEN

Beschließt der aktive Spieler, den Schatzmarker auf dem Brett zu lassen, oder wenn auf dem Lagerplatz kein Schatzmarker liegt, darf er stattdessen das Piratenschiff bewegen. Er nimmt es entweder aus dem Vorrat oder vom Brett und stellt es in eine Meeresregion seiner Wahl. Eine Meeresregion ist ein Bereich zwischen Verzögerungsstrafen ohne den Bereich des Meeresstrecken-Startfeldes (unten abgebildet). Das Piratenschiff wird in die Nähe der Meeresstrecke gestellt (nicht auf sie), um anzuzeigen in welcher Meeresregion es sich befindet.

**BASISSPIEL**

**FIRELAND-ERWEITERUNG**

## PIRATENÜBERFALL

Nach jeder Belohnungsphase wird jeder Spieler, dessen Schiff sich in der gleichen Meeresregion befindet wie das Piratenschiff, überfallen. Jeder Spieler mit einem überfallenen Schiff verliert 2 Münzen sowie 2 zusätzliche Münzen für jeden Schatzmarker, den er derzeit bei seinem Tableau liegen hat. Die Spieler müssen Münzen hergeben, wenn sie welche haben, und für jede Münze, die ein Spieler nicht zahlen kann, verliert er stattdessen 1 Siegpunkt (bis zu einem Minimum von 0 Siegpunkten auf der Siegpunkteleiste). Jeder Spieler, dessen Schiff überfallen wurde, legt alle seine Schatzmarker zurück in die Schachtel.

**Wichtig:** Das Piratenschiff wird nur bewegt, wenn ein Spieler einen Schatzmarker auf dem Brett liegen lässt, wenn ein Lagerplatz keinen Schatzmarker hat oder wenn das Piraten-Sonderaktionsplättchen aktiviert wird. Darum kann das Piratenschiff dieselbe Meeresregion mehrere Runden hintereinander überfallen, wenn kein Spieler es bewegt hat.